

中国电影艺术研究中心
电影研究室专版

微信、抖音与电影

——中国文化的走向世界

■文/赵军

最近最有启发的事情莫过于微信、抖音在全世界引发的争论。我们不再去复述从特朗普到欧美的关于微信和抖音的纷争,只想说,这两款来自中国的软件在互联网世界能够引起人们认知的绝对影响力,已经足够说明它们的影响力。

当代世界已经彻底互联网化了。不要说互联网是脆弱的文明,如果仍旧不承认这是一个文明的新时代,最终被迫退出历史舞台的将是我们的。

互联网具备三个颠覆传统文化与文明的基本手段,这些手段对于一个已经在现代科学中享受了五百年的世界来说,当然是惊天动地的。

第一个手段是,万物互联。什么东西具有万物互联的本质属性呢?是科学吗?科学只是在应用它的原理并且去产生功利时互联了我们人类的生活,在我们抗拒或者延迟使用它们的时候,我们会被惩罚但不等于我们就自然地要去联系它。

人类的理性便是为着发现、创造、应用科学而需要存在的,但不是在暂时不需要某种发现、创造、应用它们的时候不歇地工作的。而具有天然的万物互联的世界性要素只有一个,就是生物学的存在。或者是生物学根源的存在。

只要是属于生物学根源的事实,它们的互联天经地义。科学承认万物互联,生物学就是科学,所以,当互联网突袭了当代社会的常规时,没有人可以抗拒。这个万物互联的道理被互联网应用了,厉害之处在于,当新自由主义兵败如山倒的时候,互联网自由主义乘风而起。

原来这是人类最底层的生物性存在,什么最有生命力什么便会在这个世界畅通无阻。

第二种手段是辨识文化走上前台。互联网软件最厉害的工作方式是算法。算法在搜索功能中起着根本的作用,而搜索是互联网的其他两大功能的基础,其他两大功能是电商和社交。两个平台都必须依赖搜索,而搜索的哲学就是大数据的世界观和方法论。

大数据首先是承认世界的万物互联性,因为存在万物互联,因此建立在相关关系基础上大数据是符合逻辑的,这也是理性,是生物学的科学的理性。

算法在生物学中广泛存在,不单单是人类,万物皆有算法。所以能够想象得到计算机模仿万物的神经网络进行深度学习。自然,人类的大脑充分地开发出生物界最优秀的神经网络,因此计算机模仿的便是人类大脑的深度学习。

这个深度学习的核心造诣就是算法的改进。算法的改进带来了计算能力的空前提升。属于高维的认知世界的角度来自于最厉害的算法,即最厉害的辨识,这已经成为了一道时代的算术题并且答案在不断完善中。

第三种手段便是顺理成章地,全人类都可以参与到提升辨识的游戏,提升算法的工作中,提升搜索技能的变化中,提升万物互联的进步中。这就是新文化。抖音微信代表的正是这种全世界参与的,没有中心、去中心化的文明。

全人类都能够参与就是对的,它正好印证着万物互联,也正好印证了人类能够回到最基础的生物学根源中去寻找人性和科学的搭配。

几千年来人类已经习惯于所谓的轴心文明。轴心文明的核心价值在于给一个世纪迷茫的人类族群找到了文明的坐标。这个成果至今我们仍旧在享用。

而轴心的意义在于中心与每一个点的联系。科学的数学基础理论来自于公理“两点之间直线距离最

短”。这个公理也叫“线段公理”。但是互联网讲究的不再是线段,线段是有起点的,或者有终点的,可以衡量长度的,因此就可以是有中心存在的。互联网宣称,两点之间,网络最短。这就是颠覆性。点的出发不只是一个和几个方向,而是无限方向,正好也说明着万物互联。

计算机算法的进步提升了算力,而算力的突飞猛进使得我们认知无限连接成为可能。辨识的无限可能让我们改变了自己的认知。这就是算法的无限可能性,它使得更多的倾向性得以在各个向度远远传播。

电影在当代文化中所以会以最神圣的位置上不断将“位置”的一个个部分让渡给微信和抖音,其实是让渡给了新的算法。

中国电影一直希望走出去,但是动摇传统电影的力量来自互联网。道理即在这里。

同样是中国文化,微信、抖音走出去了,而且在很短的时间。应该说,人类找到了算法这种思维逻辑,让辨识这种生物学根源的属性重新支撑新的文化,“世纪”的观念也应该被打破。世纪不是一百年,世纪可以是十年。

因为它创造出来的改变真的太多了。微信、抖音都可以被封,就算不被封,十年后,不,两年后,微信、抖音也许都会被更神的算法超越。

但是,人类的奋斗有一个边界,这就是作为生物学的存在,我们永远都会有辨识,有辨识就会有算法。高明的算法还是会回到科学、宗教、艺术和“真理”。当然这是我在猜测。

电影当今的存在一定要适应全人类沉浸在算法游戏中去的情况,尤其是要走出去的中国电影,面对无限丰富的世界,如何在剧情和主人公身上寄寓更多的相关性和可能性,而非一条简单的线索通向百转千回的“道理”。

几年前的一个暮春的档期,我们遇到过一部中国电影和一部好莱坞大片的遭遇。中国电影是讴歌少年之爱的《遇见你真好》(顾长卫导演),好莱坞影片是《头号玩家》(斯皮尔伯格导演)。当年我们并不认识这其中已经有两种不同时代的文化的竞争,不是国别文化,而是古典与当代的相撞。

《遇见你真好》已在争取多样性和可能性了。但是它仍旧是古典的,原因在于它的故事都是线性走向,都是追求结局的闭环的。

而《头号玩家》则以开放性的游戏讲述着新新人类的未来。尽管这部斯皮尔伯格的新作也不成熟,它的成功也依赖于好莱坞大片的流量,而我本人更喜欢《遇见你真好》,因为我还比较古典,但是今天,在经过几年之后,我们应该明白线性而封闭的故事信息明显不够了。

这是一个探索的时代。更多的可能性来自于万物互联这个理念,互联的万物给了人们更多的寻找自我的空间,互联网的搜索与社交理念都是时代的启蒙,人在生活的征途上不止有一次自我认证。

那么什么是人呢?生物学就是人么?要上帝干什么呢?离开了信念的轴心,人是什么?算法能够构成人性吗?新的时代思想的交锋还在开始。封微信和抖音也许正是保守主义者、古典主义者的信条,支持微信抖音的也许就是新新自由主义。

算法和辨识文明自古属于很中国的文化,在相当长的一段时间内,微信、抖音带来的和欧美文明之争,有着历史和人类学的意义。从卦象开始的中国文化与从逻辑开始的西方文化,能否相融、能否交融,是时代赋予我们真正的人类文明大考。

《怒火青春》(1995)是法国导演马修·卡索维茨的第二部电影,获得第48届戛纳电影节最佳导演奖,在各大电影网站评分较高,类型标签是剧情、犯罪。片中三个主角是犹太人文兹、阿拉伯人赛义德、非洲裔黑人休伯特。他们种族不同,但都是法国社会底层的年轻人。影片呈现了暴乱次日24小时内,三个伙伴在巴黎的游荡,去呈现和思考一个人和一个社会的坠落。影片的故事性并不强,但实现了复杂而强烈的情绪表达。

情绪是一种复杂的心理现象,如果以此解读影片,其实是一个认知过程,认知剧中人物的情绪以及影片传达的情绪,还有观看的情绪(观赏影片本身也包含认知过程)。在心理学研究看来,认知是情绪形成的基础,情绪也会影响认知过程。这里借助美国著名心理学家艾里斯(A.Ellis)的情绪ABC理论来解读本片。A是诱发事件(Activating events)。B是主体对于这一诱发事件的看法、解释和评价(Beliefs)。C是主体的情绪反应和行为后果(Consequences)。该理论认为A只是诱发C的间接原因,而B才是导致C的直接原因。现实中很多不良情绪来自B的非理性观念,调节B,就能改善情绪,所谓“境由心生”。

A.三个年轻人愤怒情绪的诱发事件是非洲裔男孩阿卜德尔蒙背毒打入院。巴黎发生暴乱。影片开头以真实的新闻片交代了这一事件过程。三人与阿卜德尔蒙都是法国社会的底层人和少数族裔,对事件A感同身受。

C.影片的情绪反应,包括剧中人物的情绪反应,主调是愤怒。影片开始,赛义德一出场就与社区的几个居民展开了楼下楼上的对骂,显现了这个廉租社区里躁动不安的怒火。不过,影片法文名称的意思是“仇恨”。仇恨是一种情感,也是一种情绪。心理学上,愤怒情绪是反抗的心理工具。而交出手枪时,有一点“我承受”的情绪转向,强度降低。休伯特的愤怒情绪变化正好倒过来。最后他在文兹被杀的刺激下,产生了鲜明的愤怒反应,他变成了“我反抗”。文兹持续24小时的情绪状态属于“激情”,是爆发式的、猛烈的情绪状态。而休伯特的最后变化则是“应激”,是在突然出现的异常情况下产生的急速而高度紧张的情绪状态。这种情绪变化在影片中最后爆发出令人震撼的情绪感染力,也会让观众产生“应激”情绪反应,并表现为心率、呼吸、血压等生理特征的变化,或者面部、姿态、言语上的各类心理学表情变化,比如目瞪口呆、言语唏嘘。

第一,个体情绪特点与变化。文兹是三人中最愤怒的。他参加了街头骚乱,还私藏了一把枪(对这把枪的处置以及是否开枪杀人,成为驱动叙事的一条实践)。影片开始,他起床后对着镜子,来了一段自我表演,没有什么具体台词,但激荡着荷尔蒙的桀骜不驯、一腔怒气,似乎从光滑的镜面穿透而来。演员文森卡索这副青春的德性令人过目难忘。在24小时游荡中,文兹常常是那个主动挑起事端或者对刺激情景反应最

《怒火青春》： 一种愤怒情绪的青春态

■文/边静



强烈的那个,比如在医院主动激怒警察、在高级公寓里与史努比(赛义德的债主)拔枪对峙、抓住落单的警察信誓旦旦要开枪杀人、在华人超市对着不肯借钱的老人大呼小叫。

赛义德的愤怒情绪强度低于文兹,而且变化不大。只有在警局遭受警察羞辱和虐待时,他亢奋的情绪才一度低落。他积极而卑微地讨生活,不像文兹和休伯特那样有较多的内心反省和思考。而基于生理需求的情绪是他的“强项”,片中多次出现性话题的热聊,基本由赛义德发起。充斥着脏话和性趣味的言语和兴奋语调,正是他们的青春状态,也是愤怒情绪的宣泄。这些性话题的开启,基本缺乏具体的情绪刺激情景,说来就来,不过有青春荷尔蒙背书,来就来吧;而且在叙事上这些尬起热聊成为情节转换的润滑剂。

休伯特的情绪复杂度高于前二者。他上过学,当过海军,自己做生意,贩毒吸毒,承担养家重担,他的情绪调节能力强于两个伙伴。他在最后掏枪对准警察之前,情绪强度都低于两个伙伴。他的情绪包含愤怒,但更多是痛苦,是一种长期压力形成的“心境”(心理学情绪状态分类:心境、激情和应激)。影片多次用近景或特写呈现休伯特沉默的样子,尤其是在家分制毒品和吸毒的细节,在MV式的艺术处理中,以麻醉化解痛苦的状态弥散着强烈的情绪感染力。

休伯特和文兹的情绪状态形成鲜明的互补呼应。文兹在次日6点交出手枪前的情绪是“我反抗”,愤怒情绪是反抗的心理工具。而交出手枪时,有一点“我承受”的情绪转向,强度降低。休伯特的愤怒情绪变化正好倒过来。最后他在文兹被杀的刺激下,产生了鲜明的愤怒反应,他变成了“我反抗”。文兹持续24小时的情绪状态属于“激情”,是爆发式的、猛烈的情绪状态。而休伯特的最后变化则是“应激”,是在突然出现的异常情况下产生的急速而高度紧张的情绪状态。这种情绪变化在影片中最后爆发出令人震撼的情绪感染力,也会让观众产生“应激”情绪反应,并表现为心率、呼吸、血压等生理特征的变化,或者面部、姿态、言语上的各类心理学表情变化,比如目瞪口呆、言语唏嘘。

三人情绪的青春特征。除了前述的性话题处理,三人的情绪表情都带着这个年纪和身份的特征,比如连篇的脏话粗话,语速较快,音调激昂,一次理发被文兹和赛义德搞得像吵架一样,或者像二人RAP,但这就是他们的日常对话方式,是他们的青春躁动模式。偷车后不会开车的情况让大家牛皮吹破、颜面扫地。真正拿枪对着警察脑袋时,文兹终究没有勇气和胆量开枪。这些反映了青春的幼稚和阶层的无力,情绪

易冲动,而在激情情绪状态下,更易发生“意识狭窄现象”(心理学现象,即智商下线,行为失控)。

第二,时间线上的情绪变化与节奏。如果把电影的情绪处理看作“情绪渲染”,那么它与故事叙事节奏或者说具体的情绪情景,在本片中可以看到一般的心境唤起或者生理唤醒(即开始的暴乱新闻和赛义德的出场)、激情点拨、应激激发,形成情绪的多维度状态和感染力。

本片的情绪节奏与叙事节奏一样,在1小时处形成分水岭。这类影片创作容易陷入沉闷,本片前1小时的情绪主要通过设置情节细节或者说具体的情绪情景,在情绪维度上拆分、细化、呈现。

情绪强度上,前1小时基本维持了中低强度。比如在呈现暴乱第二天的各方反应,尤其是暴乱主要发起和参与方——底层少数族裔青年的状态,挖掘事件A的深层社会诱因,呈现廉租社区少数族裔的家庭与生活状态,展示不同个体对暴乱的态度分歧(长辈与年轻人之间、三个伙伴之间等等)。情绪紧张度方面,设置了四处情景:三人第一次看枪、医院与警察冲突、阿卜德尔蒙哥哥开枪突袭后的警民冲突、文兹与史努比的持枪对峙。情绪快感主要由性话题、拳击话题、社区青年打骂警察、厕所聊天来实现。情绪复杂度有两个重要情景,休伯特在家吸毒和厕所聊天。

最后半小时是高潮与结局,情绪强度、紧张度、快感度明显增强,而且情绪起伏巨大。全片共有四处开枪,三处安排在最后半小时,且情绪强度远远高于第一次(即远景呈现阿卜德尔蒙哥哥开枪突袭)。第二次开枪在1小时12分左右,文森亲眼看着黑人同伴开枪射杀了夜店的黑人门卫。镜头和剪辑的艺术化处理强化了文兹的震撼感。此后,三人因为没赶上回家的末班车,决定偷车。一个失意醉汉的加入让这个情节变得紧张中央杂着幽默,情绪的快感前所未有,成为本片的精彩桥段。在看到阿卜德尔蒙死讯后,文兹举枪对着落单的警察时,在休伯特的激将下,情绪紧张度提升。最后的两声枪响是全员情绪的爆发。

电影的情绪渲染除了情绪刺激情景的设计,还要通过全部的视听艺术手段来完成。本片在这方面的记录呈现风格中融合了鲜明的艺术化处理手段。在视听语言上,影片的黑白色彩、摄影、剪辑尤为突出。画面效果有鲜明的对立感、压迫感、展示性、隐喻性。比如以横移的长镜头、近景景别展示漠然的警察和冰冷警车。三人第一次看枪的第一个镜头,快速向前推进摄影机,文兹迅速转身,举枪对准观众。之后休伯特玩枪,以慢动作处理。这些镜头在黑白色调下加强了明暗对比,光线处理精致,虽然情景本身没

有刺激强度,但影片渲染提升了观赏情绪的程度。影片大量使用近景和特写,常有压迫之感。文兹看黑人在夜店开枪时,影片没有用常规的反打镜头,而是把文兹的面部表情(特写)与开枪场景(远景)并置在一个画面中,情景展示与情绪惊愕同步传达。影片还特别在意三人的身影、行为与巴黎城市的关系,多处画面以精巧的构图和光影来呈现浮华城市中的三个“流浪仔”。

ABC理论中B是人对诱发事件的看法、解释和评价,是情绪和行为反应的直接原因;本片对B的呈现有点有面有深度,影片让休伯特和文森进行了理性的思考和争论,集中体现编导的反思。因为看法不同,个体情绪才发生差异。文兹认为阿卜德尔蒙快死了,能不暴动吗?但赛义德反驳说,不会为了一个小流氓去惹麻烦,所以他没有那么冲动。休伯特认为仇恨只能带来更大的仇恨,他不会轻易行动,但也尽量包容文兹的冲动。

在呈现主角三人以及周围很多人的看法和态度之外,影片在51分钟的地方设计了一段“厕所聊天”,是对B的深度挖掘。文兹和休伯特争论如何打破他们这种人的生存窘境,情绪相当激动。而厕所间走出了一位矮小的老人,面部沧桑、鼻子奇特,有点像奇幻片里的形象。他从容地给三个年轻人讲了一个故事,他的朋友如何在开往西伯利亚的火车上,因为顾及尊严和礼仪,在下车如厕时被冻死在草原上。影片借这由这个老人,讲出了人生存发展的一个基本社会逻辑,为了活着,有些人、有些时候不得不放下尊严。这种生命体验的外在情绪是愤怒,更是一种悲哀。老人讲述的态度,尤其是面部表情和语速语调,传递着他的情绪状态,是“愤怒的呵呵”。一个如此深刻而痛苦的探讨,激荡在如此“坦率”“浓郁”的场景中,传达出极为丰富的语义和情绪,幽默和反讽意味浓郁。以文化化语言可以表述为“愤怒飞溅屎尿屁”或者“愤怒不过是屎尿屁”。如果说三个年轻人的24小时愤怒是“我反抗”,反种族歧视、反贫富鸿沟,争取基本人权,是对理想的追求;老人的故事则在讲“我承受”。这也可以解释文兹奶奶的态度,担心孙子参加暴乱,将来进不了天堂。而文兹妈妈埋头缝衣,根本无暇表示态度。虽然三个年轻人没听懂老人的故事,但是观众实现了情绪认知。无论是“我反抗”还是“我承受”,在情绪适应功能上,都是人类情绪进化的结果,以完善人的生存和生活条件。文兹和休伯特在凌晨2点57分又谈起这个故事。在巴黎街头的寒夜里,扯淡般的闲聊却如灵魂拷问,而他们是“迷失在宇宙里的蚂蚁”。

弗洛伊德认为,情绪是“一个欲表露的源于本能的心理能量的释放过程”。所以情绪有动机功能,能够放大内驱力的信号,更有力地激发机体反应。调节情绪时,除了认知调节,还可以适度宣泄。电影的创作和观赏可以达到这些效果,丰富情感、提升情绪、宣泄情绪,所以电影被称为工薪者的“心理诊所”、影迷的“精神乌托邦”、西方政客眼中的“奶头乐”。《怒火青春》的创作本身就是一种愤怒情绪的表达;因为基于真实社会事件创作,它更是当时法国社会特定群体的情绪或者时代情绪的认知和反映。一个文明的社会应当洞察人们的情绪状态,从总体上进行关照并付诸行动,以适应人类群体的发展。